

Strings – exercícios extra

Exercício 3.6

Construa um programa que leia uma *String* (uma palavra, frase ou parágrafo) e que apresente, usando exclusivamente métodos da classe *String*:

- uma nova frase, convertida para minúsculas;
- o último carater da frase;
- os 3 primeiros caracteres.
- Utilize ainda outros métodos da classe *String* (no mínimo, mais três) e verifique o seu resultado no programa.

Exercício 3.7

Construa um programa que leia uma frase. Adicionalmente, construa métodos estáticos e use-os na função *main*, para realizar cada uma das operações seguintes:

- conte o número de caracteres numéricos (0..9) da *String*;
Ex: public static int countDigits(String s){...}
- conte quantos espaços contém;
- indique se só contém minúsculas;
- devolva uma *String*, onde todas as ocorrências de vários espaços seguidos são substituídas por um único espaço;
- indique se a *String* é um palíndromo.

Exercício 3.8

Escreva um programa que leia do teclado uma frase e que apresente o seu acrónimo. Considere que as iniciais de palavras com dimensão inferior a 3 caracteres não farão parte do acrónimo. Exemplo de utilização:

```
Introduza uma frase:  
Universidade de Aveiro  
Acrónimo: UA
```